

Downward: il post apocalittico italiano

Negli ultimi anni il nostro paese sta cominciando a ritagliarsi uno spazio concreto nel mondo videoludico. Software House come **Milestone** o **Kunos** risultano già affermate da tempo, ma, al contempo, stanno cominciando a venir fuori team al momento più piccoli che sembrano avere molto da dire. Un caso fra questi è di certo **Caracal Games Studio**, team composto da sole tre persone che sta ultimando un lavoro che presenta vari aspetti interessanti: **Downward**. Titolo ancora in **early access**, questo **indie** promette di portare una nuova esperienza videoludica tutta in prima persona.

Come un sogno

A colpire immediatamente è il sistema di movimento del protagonista che, grazie alle sue doti di **traceur** (colui che pratica il **parkour**,NdR), può spostarsi più o meno facilmente nelle grandi aree che incentivano l'esplorazione. Il paragone con **Mirror's Edge** è d'obbligo ma qui i movimenti non risultano così fluidi e soprattutto il **moveset** non è così generoso. A differenza del titolo **Electronic Arts**, il mondo di gioco è però ricco e variegato e con zone completamente diverse tra loro. L'esplorazione completa è possibile solo avendo sbocciato determinati oggetti: ad esempio, capiterà di incappare in sentieri bloccati da campi di forza, accessibili soltanto se si avrà il numero necessario di dispositivi adatti.

Tutto si basa comunque su un incipit narrativo - un po' abusato a dir la verità - che vede il protagonista, svegliatosi chissà dove, alle prese con l'indagine sul proprio destino e sulla nuova realtà che si ritrova a conoscere. Come da titolo, infatti, il gioco è **ambientato in un mondo post-apocalittico**, molto generico a livello temporale, e starà a noi scoprire cosa sia effettivamente successo. A facilitare il nostro compito sarà una misteriosa voce femminile, che sembra sapere molto su quanto sta accadendo ma che non si sbottonerà più di tanto, ma risulterà comunque essenziale nelle prime fasi di gioco dove farà da guida nell'area tutorial.

Il gioco, di per sé, per quanto concettualmente semplice, non sarà per nulla facile, non solo per via del parkour - a volte frustrante - ma anche per via di alcuni enigmi e dello scontro con alcuni nemici come torrette automatiche o i Golem. Anche queste fasi di combattimento si basano molto sulla capacità di movimento del protagonista ma a volte non basta: **poteri sbloccabili** attraverso un intuitivo menù ci permetteranno ad esempio di teletrasportarci, oppure di aumentare la nostra energia o la stamina. Tutto ha un sapore un po' vintage, come anche i salvataggi manuali accessibili solamente se si suona una campana; non risulta molto comodo, ma nel contesto può risultare un difetto trascurabile.

Sono disponibili anche delle vere e proprie **sfide** dove potremmo gareggiare contro il tempo completando un circuito. Proprio qui si assisterà a un repentino cambio di ambientazione, quasi magica, suggestiva e che conferma le doti dal punto di vista artistico di questo titolo, come vedremo tra poco.



Video sì, audio nì

Downward basa la propria esistenza sull'**Unreal Engine 4** con risultati molto gradevoli. Texture di buona qualità, ottimi filtri e, soprattutto, un bel comparto luci, portano questo titolo ben sopra la media rispetto ad altri titoli di pari livello, se non addirittura alcuni titoli tripla A. Essendo ancora alla **versione 0.80**, il gioco è colpito da qualche sporadico glitch, pop-up e qualche problemino legato ad alcune compenetrazioni poligonali. Da segnalare anche un bug in cui il nostro alter ego smette di compiere le azioni da *traceur*. Sono comunque difetti sporadici che non minano pesantemente l'esperienza di gioco e che comunque saranno di certo risolti alla versione 1.0.

Come detto poc'anzi, una grossa attenzione è stata data al **comparto artistico**, vero fiore all'occhiello dei ragazzi di Caracal Games: la mappa è disseminata di antiche rovine, diverse tra loro, ampi spazi ricchi di vegetazione dove si passa da lussureggianti spiagge ad aree montuose. Questo fa sì che *Downward* prima di tutto sia un titolo vario e che mischia in maniera elegante paesaggi di natura diversa. Si è invogliati a esplorare e arricchire la nostra esperienza visiva.

Il **comparto sonoro** è quello che risente meno dell'"effetto wow": tutti i suoni risultano molto semplici e anche l'accompagnamento sonoro non regala emozioni particolari. La vera nota dolente è purtroppo il doppiaggio italiano, non all'altezza della controparte inglese. Le voci affidate al team **ThePruld** che, su YouTube si occupa di fare ottimi *machinima* sulla serie **Souls**, qui purtroppo risulta un po' fuori contesto, probabilmente con un tono fin troppo sopra le righe e caricaturale. Inoltre alcuni personaggi risultano davvero amatoriali e stonano un po' con il resto.



In conclusione

Downward è sicuramente un titolo con un buon potenziale, nonostante sia ancora incompleto riesce a colpire, risultando un gioco con una propria identità e subito riconoscibile. A colpire meno è senza dubbio il doppiaggio ma, se ci si lascia trasportare dal fantastico mondo di gioco, magari non ci si farà caso. È disponibile su **Steam a 9.99€** e, se fossi in voi, comincerei a farci un pensierino.



Se volete saperne di più, guardate l'intervista che il game designer di Caracal Games, **Tommaso Bonanni**, ha recentemente rilasciato al microfono di **Gero Micciché** (filmato da **Simone Bruno**) a Roma in occasione del **Let's Play 2017**.

[Raphael Colantonio lascia Arkane Studios](#)

Negli ultimi anni abbiamo imparato ad apprezzare **Arkane Studios** grazie alla qualità di suoi titoli quali *Dishonored* o il reboot di *Prey*.

È proprio notizia di poche ore fa che il suo fondatore, nonché presidente, **Raphael Colantonio**, ha deciso di lasciare l'azienda prendendosi un periodo (non specificato) di riposo.

[Questo il suo comunicato](#) pubblicato sul sito di **Bethesda**:

«Gli ultimi 18 anni sono stati un'avventura fantastica, dall'inizio di Arkane nel 1999 alla realizzazione del nostro primo titolo, *Arx Fatalis*, fino all'ingresso in ZeniMax Media nel 2010 e alla pubblicazione della serie di *Dishonored* e dell'acclamato *Prey*; è tempo per me di fare un passo indietro per avere più tempo da spendere con mio figlio e riflettere su cosa sia importante per il mio futuro. Ho avuto l'opportunità di lavorare con alcune delle persone migliori e più brillanti di questa industria, e mi sento estremamente fortunato ad essere stato parte di questo viaggio con tutti i membri di Arkane. Ho vissuto molti momenti magici. Ho anche attraversato momenti difficili. Ma posso dire che l'ingresso in **ZeniMax** ha portato le cose al livello successivo e ha dato ad Arkane l'opportunità di emergere come studio di prima classe. ZeniMax ci ha permesso di realizzare i migliori giochi che abbiamo mai creato. E so che ce ne saranno altri in arrivo.

Auguro il meglio a chiunque in Arkane, Bethesda e ZeniMax. Senza ombra di dubbio mi mancheranno tutti. Prima di chiudere vorrei ringraziare i fan di Arkane per la loro passione e per il

supporto. Mi aggiungo a loro come più grande sostenitore di Arkane Studios e non vedo l'ora di giocare agli straordinari nuovi giochi su cui lo studio sta lavorando.»

Anche noi di **Gamecompass** ci teniamo ad augurarvi buona fortuna e un sentito grazie per aver contribuito a creare alcuni dei migliori titoli degli ultimi anni.

Transformers: finché tutti sono uno

Transformers, chi non li conosce? Dopo tanti giochi deludenti, **High Moon Studios** è riuscita a portarci su **Cybertron**, terra natia dei robottoni, in storie ben più drammatiche di quanto siamo stati abituati a vedere. In questo articolo faremo il punto su **Transformers: War for Cybertron**, **Transformers: Fall of Cybertron** e il meno riuscito - come vedremo in seguito - **Transformers: rise of the Dark Spark**.

Creati nel lontano 1984 da **Hasbro**, i Transformers sono entrati nell'immaginario collettivo, aparendo dappertutto e ritornati di moda negli ultimi anni con i film di **Michael Bay** e i videogiochi; proprio in concomitanza con il quinto lungometraggio, **Transformers: l'ultimo cavaliere**, abbiamo deciso di rispolverare una trilogia videoludica che, a dir la verità, in pochi conoscono ma che merita senza dubbio di essere giocata.

L'inizio della fine

Cominciamo dal 2010 quando su **Playstation 3**, **Xbox 360** e **PC** venne rilasciato **Transformers: war for Cybertron**, capitolo creato in collaborazione con **Hasbro**, da **High Moon Studios**, facenti parte di **Activision**.

Il gioco ha la funzione di prequel per tutta la saga che abbiamo visto in questi anni, con le vicende incentrate sul pianeta natale dei Transformers: **Cybertron**. Questo pianeta è devastato da una guerra civile in piena regola tra i pacifici **Autobot** e i sostenitori di una pace attraverso la tirannia, i **Decepticon**, con la campagna single player suddivisa in due parti: la prima dedicata agli antagonisti e la seconda, con eventi cronologicamente successivi a questa, agli Autobot.

Il gioco inizia proprio con **Megatron**, leader dei Decepticon, che guida un assalto a una stazione orbitale sotto il comando di **Starscream**, il Comandante Supremo dei cieli. L'intento è quello di riuscire prendere possesso dell'**Energion Oscuro**, una misteriosa sostanza, molto potente ma estremamente instabile; vedendo Megatron riuscire a dominare il pericoloso carburante, Starscream decide di unirsi alla sua causa.

IL RESTO DELLA TRAMA - SPOILER

Dopo aver riattivato il Ponte di Energion, e rifornito così la stazione spaziale, Megatron, si dirige verso la capitale degli Autobot, Iacon, per sconfiggere Zeta Prime, il leader di quest'ultimi, per ottenere la Chiave Omega allo scopo di aprire l'unica strada di accesso verso il nucleo di Cybertron; sconfitto Zeta Prime e ottenuto la chiave, Megatron corrompe il nucleo del pianeta con l'Energion Oscuro, danneggiandolo irrimediabilmente. Con Iacon ormai quasi caduta, il corriere Bumblebee va in cerca di un soldato chiamato Optimus per comunicare la sconfitta di Zeta Prime. Egli dovrà assumere il comando temporaneo degli Autobot ma quando da Kaon, la capitale dei Decepticon, arriva un messaggio da Zeta la missione primaria diventa il suo salvataggio e, attraverso questo, salvare Cybertron.

[riduci]



TRAMA - SECONDA PARTE

Scopriamo che il ruolo di guida di Optimus è ereditario, essendo appartenente alla linea dei Prime, ma nonostante ciò egli ha sempre rifiutato di accettare il peso di questa responsabilità. Ma i tempi sono bui e occorre con urgenza un nuovo leader, leadership alla quale non può più sottrarsi. Dopo una lunga battaglia Optimus Prime riesce ad arrivare alla sezione interna del nucleo, dove la coscienza senziente del pianeta lo avverte che la corruzione è ormai troppo diffusa: per invertire l'effetto l'intero pianeta dovrà entrare in stasi e durante quel periodo non potrà sostenere la vita. Proprio in questo momento comincia a delinearsi la strada che porterà alla storia che conosciamo e proprio Optimus sarà costretto ad ordinare l'evacuazione dei civili su scala planetaria. Megatron però la pensa diversamente cominciando a far fuoco sugli Autobot e impedirgli quindi di scappare. Dopo una dura battaglia contro Trypticon, il super robot nemico, il tutto si conclude con costruzione dell'Arca, una gigantesca nave spaziale che porterà gli Autobot lontano da Cybertron quando il pianeta sarà completamente in letargo.

[riduci]

Transformers: la battaglia per Cybertron si presenta come uno sparatutto in terza persona frenetico e molto cacciarone, con sistema di coperture attivo assente ma con dei potenti colpi melee (corpo a corpo). Questo **gameplay** si basa molto sull'abilità di riflessi e voglia di uccidere dell'utente che può sfruttare la scarsa intelligenza artificiale per sfogarsi contro tutto ciò che abbia un microchip.

Oltre al personaggio di cui prenderemo il controllo, vi saranno due compagni a seguito che si muoveranno autonomamente, la maggior parte delle volte verso il fuoco nemico; una buona variazione del gameplay arriva ovviamente dalle trasformazioni che spaziano da veicoli su ruote ad aerei, trasformazioni che sono sempre in tempo reale e che regalano delle belle soddisfazioni.

Graficamente il gioco si presenta con alti e bassi: la modellazione, così come il design dei Transformers e Cybertron sono ottime, ma questo IN è controbilanciato dal pesante OUT delle

texture, sporche e a bassa definizione, che rovinano ciò che vediamo su schermo, soprattutto nelle cutscene. Buone le animazioni, soprattutto durante le trasformazioni, come anche gli effetti speciali, anche se - c'è da dire - che probabilmente si poteva fare più. Il gioco è completamente localizzato in italiano, con un buon doppiaggio, abbastanza espressivo, e ottimi effetti sonori, mentre le soundtrack lasciano un po' il tempo che trovano. Vi è anche una modalità online sia competitiva che cooperativa, quest'ultima presente anche nella campagna principale. Fa il suo esordio la **modalità "Escalation"**, una sorta di orda stile *Gears of War*, e per il competitivo un sistema di classi da sviluppare con molti potenziamenti da sbloccare.



War never changes

Il 2012 è il momento di *Transformers: Fall of Cybertron*. Qui tutto subisce un potentissimo **boost**, dalla trama al gameplay, passando per un lato artistico fuori scala.

Tutto ha inizio sull'**Arca**, la nave che gli **Autobot** pilotano lontano da **Cybertron**, in fase di costruzione nel finale del primo capitolo. Ma l'attacco dei **Decepticon** dà il via a una dura battaglia, durante la quale **Bumblebee** viene seriamente danneggiato facendo da scudo a Optimus durante lo scontro finale con Megatron.

Ma tutto ha in realtà inizio sei giorni terrestri prima, dove il leader degli Autobot sta supervisionando le operazioni di rifornimento dell'Arca ma, improvvisamente, i Decepticon attaccano **Iacon**; durante la battaglia il **Prime** nota che la città sembra favorire i suoi movimenti e ostacolare quelli dei Decepticon quando, a un certo punto, viene guidato verso una stanza nascosta dove una leva, una volta tirata, innesca la trasformazione della città nel titanico Autobot **Metroplex**.

TRAMA - PARTE PRIMA

Grazie a quest'ultimo la nave è salva ma Optimus purtroppo viene catturato e portato al cospetto di Megatron; proprio Metroplex, salverà l'Autobot schiacciando e distruggendo il Dittatore Decepticon. Starscream coglie al volo l'occasione per prendere il tanto agognato comando mentre si scopre che

la trasformazione di Metroplex in robot, ha consumato gran parte dell'Energon destinato all'Arca; bisogna quindi trovarne altro. Durante il corso della storia veniamo a scoprire elementi di lore molto interessanti per gli amanti della saga: ad esempio Shockwave, lo scienziato dei Decepticon, scopre che gli Antichi avevano ideato un congegno detto Ponte Spaziale in grado di aprire buchi spazio-temporali e saltare da una posizione all'altra dell'Universo, entrando a conoscenza della Terra durante il periodo in cui i dinosauri la regnavano.

[riduci]



TRAMA - PARTE SECONDA

Nel frattempo a Kaon, Soundwave, che di nascosto aveva portato i resti di Megatron al suo laboratorio, lo riattiva e, come prima cosa, reclama il comando da Starscream che si darà alla fuga. Intanto, al sito di lancio dell'Arca, Ratchet si accorge che il buco creato dal Ponte Spaziale, precedentemente attivato, non è più stabile e potrebbe collassare da un momento all'altro. Senza Energon gli Autobot sono bloccati ma, Metroplex, vedendo l'incombente urgenza, decide di offrire volontariamente l'energia della sua stessa scintilla vitale nonostante Optimus lo preghi di rinunciare. Gli Autobot corrono quindi alla nave senza perder tempo e, una volta in orbita, si ritorna dove tutto ebbe inizio: l'Arca viene raggiunta dalla Nemesis, la nave Decepticon, facendo partire le ostilità. Nell'ultima parte di gioco, dal sapore epico, utilizzeremo i robot più famosi di entrambi gli schieramenti fino a quando torniamo a Bumblebee, che come abbiamo visto all'inizio, si intromette nel duello fra Optimus Prime e Megatron restando gravemente ferito. Optimus finalmente realizza che non c'è davvero posto per lui e per il suo rivale nello stesso Universo e i due leader si affronteranno con spada e scudo finché uno dei due prevale, ma a quel punto le due navi hanno raggiunto il buco spazio-temporale che si sta chiudendo, venendo entrambe risucchiate al suo interno.

[riduci]

Tante migliorie apportate, come detto all'inizio, a cominciare dalla trama sicuramente più

coinvolgente e ricca di colpi di scena. Piccole novità per il **gameplay**, che resta sì simile al precedente capitolo ma con affinamenti, come il trasporto di due armi alla volta, di cui una standard e una pesante e tutte acquistabili e potenziabili attraverso il **Teletran**, una sorta un **Amazon** in tempo reale dove acquistare **hack** di vario tipo e gadget come torrette automatiche e scudi. Controllo dei **veicoli** ulteriormente migliorato e campagna che non si svolge più in gruppi di tre ma da soli, avendo quindi ogni ambientazione sviluppata appositamente per le caratteristiche distintive del nostro robot. Non mancano quindi sezioni **stealth** e sezioni platform oltre al cacciarone far fuoco contro avversari di metallo, il tutto sotto l'insegna della varietà. Torna anche l'online con il multiplayer suddiviso in **quattro classi**, con Transformers personalizzabili, la modalità "Escalation", portando la longevità del titolo su ottimi livelli.

Tecnicamente sono stati fatti passi avanti nella **modellazione**, con modelli dei protagonisti ottimi anche dal punto di vista del design, con molti particolari in continuo movimento e dettagli che ogni amante dei robottoni non può far altro che apprezzare. Animazioni eccellenti in tutte le situazioni, dai movimenti fino alle trasformazioni, il tutto arricchito da moltissimi effetti particellari e comparto luci gradevole. Rimane purtroppo il problema delle texture, a bassa risoluzione e con eccessivo pop-up. Questa volta il gioco non è doppiato in italiano ma si presenta con un ottimo doppiaggio inglese e sottotitoli mentre le musiche diventano uno dei punti forti del titolo.

Nota di merito ai tanti **easter egg** disseminati qua e là per tutta la campagna che ci fanno capire quanto questo gioco sia stato creato da appassionati per appassionati, facendo di *Fall of Cybertron* sicuramente il miglior titolo della saga.



Il Tracollo

Si giunge infine nel 2014 dove si cambia studios, non più **High Moon** ma **Edge of Reality**, in un capitolo che definire un grossa delusione è estremamente riduttivo. Per la prima volta la saga dei Transformers approda anche sulla nuova generazione di console, **Playstation 4** e **Xbox One**, ma davvero in pochi notarono la differenza. *Transformers: Rise of the Dark Spark* si presenta come

un *cross-over* tra i due capitoli precedenti e il nuovo film di **Michael Bay** uscito quasi in contemporanea: ***Transformers: l'era dell'estinzione***.



Proprio la trama comincia dove finisce il film, sulla Terra, con Optimus che cerca di recuperare la **Spark Oscura**, la nemesi della **Matrice del Comando** dei **Prime**; dove la Matrice regala saggezza, in modo da mantenere il comando degli autobot, la Dark Spark dona il potere di controllare le leggi fisiche che dominano l'Universo.

Dopo quest'incipit terrestre si passa a Cybertron, un po' di tempo prima degli eventi narrati in *Fall of Cybertron*.

TRAMA - SPOILER

I Decepticon sono alla ricerca della Spark Oscura per ordine di Megatron, credendo che possa far pendere l'ago di questa guerra, ormai logorante, dalla sua parte. Una volta acquisita però, Megatron, viene sconfitto da Optimus con la Spark persa nei meandri dello spazio. Di nuovo sul nostro pianeta, la Dark Spark finisce nelle mani di Lockdown, antagonista protagonista della pellicola, ma anche qui - come potete immaginare - verrà sconfitto dal nostro Prime preferito.

[riduci]

Descrivendo questo titolo la prima cosa che salta all'occhio è il **comparto tecnico**. Nonostante sia un gioco creato per la nuova generazione di console si presenta con quanto di peggio si possa vedere: texture a bassissima risoluzione e particellari ridicoli.

Il **gameplay** risulta privo di novità e basato su quanto di buono fatto da **High Moon Studios** con *Fall of Cybertron*. L'unica introduzione è lo sblocco delle armi, **perk** e potenziamenti attraverso la risoluzione di varie **quest** secondarie presenti in ogni missione. È un titolo deludente sotto tutti i punti di vista dove anche la sceneggiatura soffre di una scrittura caotica e davvero difficile da seguire. Davvero un peccato.

Nonostante ciò, i primi due capitoli vanno senza dubbio recuperati essendo non solo ottimi esponenti degli TPS ma anche racconti memorabili sui più famosi robottoni al mondo, dagli albori, il tutto arricchito da un ottimo gameplay e tante chicche che gli appassionati non possono far altro che

apprezzare. **Rise of the Dark Spark** rappresenta invece il **male**; è quello che un videogioco non dovrebbe essere, pessimo sotto tutti i punti di vista e creato solo per sfruttare l'uscita di un film che può essere considerato addirittura peggio.

Personalmente non so come finirà lo scontro tra Optimus Prime e Megatron ma so di certo che continueranno a farci divertire come quando li guardavamo in tv da piccoli, continuando a tifare per uno o per l'altro schieramento.



[Cooking Witch](#)

Ingredienti di **Cooking Witch**: una scopa volante, un calderone gigante, e vari bambini da cuocervi dentro.

I ragazzi di **VaragtP** (team di sviluppo del gioco) credo abbiano centrato l'obiettivo fornendo al pubblico un titolo divertente e al contempo super economico: si trova in vendita a circa 1,50 €. Certo non ci si aspetta un tripla A, ma in realtà - utilizzato per brevi periodi - risulta essere un ottimo **passatempo**. Proprio per questo motivo mi chiedo se la scelta di sviluppare il gioco esclusivamente su piattaforma **Steam** - non optando direttamente per i dispositivi mobili - sia stata la più azzeccata.



Breve ma intenso

L'endgame di *Cooking Witch* si raggiunge praticamente in meno di 2 ore: una volta sviluppata una certa manualità con i movimenti della strega - praticamente si gioca solamente con il mouse - tutto viene molto più semplice e, inoltre, acquistando i potenziamenti nel giusto ordine, la durata del gioco verrà ulteriormente penalizzata.



Cosa bolle in pentola?

Cooking Witch si limita a farci svolazzare a cavallo della nostra scopa al di sopra di un parco in cui degli innocenti bambini stanno allegramente festeggiando **Halloween**: rapire i pargoli e gettarli nel calderone sarà la nostra missione. A metterci i bastoni tra le ruote ci penseranno i "daddy" (i papà),

che cercheranno di fermarci con dei colpi di fucile a pallettoni che dovremo abilmente evitare. Per ovviare al problema, si potrà lanciare un bambino sulla testa di uno dei daddy che, una volta stordito, potremo gettare a sua volta nel nostro calderone. Una volta completati tutti i potenziamenti avrete terminato il gioco, che difficilmente riavvierete senza uno scopo.



In conclusione

Ribadendo che è davvero un peccato che non sia ancora presente una versione per device mobili, **Cooking Witch** rimane un simpatico giochino che ci farà trascorrere un paio d'ore di spensieratezza senza grosse pretese ma sicuramente prive di noia.



Videorecensione

Tim Sweeney a favore del cross-platform tra console e PC

Il trambusto generato dalla posizione presa da **Sony** riguardo il cross-platform su **Minecraft** (il colosso giapponese ha negato la possibilità ai giocatori su **Playstation** di giocare insieme a quelli su **Xbox** o **PC**) sta indignando parecchie personalità del mondo videoludico.

Di recente, Tim Sweeney di **Epic Games** si è congratulato su Twitter con **Psyonix Studios** e con **Nintendo** elogiando il fatto che **Rocket league** godrà del cross-platform:

Excellent news from [@PsyonixStudios](#) and Nintendo! All platforms should embrace cross-play; it benefits everyone. <https://t.co/Dfmi7WYHgd>

— Tim Sweeney (@TimSweeneyEpic) [21 giugno 2017](#)

Dirt 4

Trascorsi 6 anni dal predecessore **Dirt 3**, e quasi 2 anni da **Dirt Rally**, **Codemaster** torna alla ribalta facendo mostra della comprovata esperienza nel campo e proponendo **Dirt 4**, un titolo che sembra puntar dritto al trono come miglior simulatore di rally sul mercato. Gli anni di stop molto probabilmente hanno giovato alla struttura del gioco, che adesso pare più solida e strutturata, rendendo **Dirt 4** molto più fruibile anche agli amanti della guida simulativa, come la maggior parte degli ultimi racing game. Il gioco sembra esser stato progettato per dare il massimo utilizzando **volante e pedaliera**, possibilmente anche con un **pedale frizione**, vista la presenza in-game di alcune funzioni specifiche come lo stacco frizione per una partenza perfetta.

Mangiare la polvere

Gli sviluppatori non sembrano essersi risparmiati nei dettagli: il comparto grafico di **Dirt 4** gode, infatti, di ottimi modelli poligonali, texture di alta qualità e shader che rendono incredibilmente realistica ogni superficie. Gli effetti particellari (come fumo, acqua, polvere, ghiaia, terra, neve...) la fanno da padrone, donandoci un'ottima esperienza visiva, e tutto ciò si nota ancor di più nei replay,

nei quali, senza dover stare attenti alla gara, possiamo apprezzare l'intero **environment**.

Simulazione per passione

Alcune delle nuove peculiarità di **Dirt 4** rendono il gioco molto più avvincente e simulativo del precedente capitolo:

- **Danni**: adesso molto più caratterizzati (incideranno sensibilmente sull'esperienza di guida).
- **Foratura gomme "dinamica"**: una volta forata la gomma sarà la nostra abilità alla guida a far sì che non esploda il copertone, lasciandoci poi con il cerchio scoperto.
- **Riparazioni**: avverranno a ogni intermezzo tra una gara e l'altra, grazie agli ingegneri della squadra che potranno essere più o meno capaci nel risolvere i problemi.
- **Condizioni climatiche variabili**: a volte ci renderanno difficile abituarci al fondo dei tracciati.
- **Commissari di gara**: si dovrà interagire con loro a ogni finale di tappa.
- **Partenza con stacco**: usufruendo della frizione di una pedaliera, si potranno effettuare partenze brucianti al centesimo di secondo.
- **Regolazione assetto**: decine e decine di impostazioni - anche abbastanza complesse - per creare il vostro preset ideale per ogni tipo di gara.

Inutile sottolineare che per godere a pieno del gioco, è consigliabile escludere gli aiuti alla guida e impostare la modalità simulativa.

Sarà necessario capire sin da subito se si preferiscono le auto **4WD** (a trazione integrale) o le **2WD**, anche se è consigliabile avere dimestichezza con entrambe, visto che offrono due esperienze di guida totalmente diverse.

Inizialmente verrà un po' dura abituarci al controllo dell'automobile ma, grazie ai primi tracciati (composti per lo più da curve larghe) e alla **Dirt Academy** (che ci impartirà le prime lezioni di guida sportiva), affonderemo già le basi della nostra carriera in **Dirt 4**.

È interessante e altrettanto innovativa la parte manageriale del gioco: potremo sin da subito fondare il nostro "**team corse**", impostando nome, colori e livrea personalizzata, tra le poche - purtroppo - disponibili. Da qui in poi potremo iniziare a creare la nostra squadra: ci serviremo di diverse figure, tra cui ingegnere capo, ingegneri e PR che ci procacceranno sponsor e nuovi contatti per lo staff; più alto sarà il rango del nostro staff, più alti saranno i costi per mantenerlo, ma anche i benefit che avremo saranno direttamente proporzionali. Sviluppare una base operativa ci darà accesso anche ai nuclei di ricerca, che provvederanno a fornirci nuovi componenti sempre più performanti.

Rumoroso è bello

Non è da meno il **comparto audio** del gioco: non c'è nulla di più bello che ascoltare, a volume sostenuto, degli effetti sonori ben riprodotti: rombi da paura, con motori aspirati che urlano o turbinati che sibilano, accompagnati da tutti i vari scoppi delle valvole a farfalla (tipico delle auto da rally), ghiaia che sdrucchiola sotto i copertoni, asfalto che stride a ogni derapata e tanto altro (chiunque abbia mai visto una vera corsa di rally sa di cosa sto parlando).

Una campionato tira l'altro

Dirt 4 offre uno svariato numero di contenuti che lo rendono alquanto longevo. Escludendo le modalità "multiplayer" e "gioco libero", finì a se stesse, ci rimangono a disposizione:

- **Carriera:** la principale, nella quale affronteremo moltissimi campionati con ognuna delle 4 diverse discipline:
 - Rally
 - Land Rush
 - Rally Cross
 - Historic Rally
- **Competizione:** tramite la quale avremo accesso a eventi giornalieri, settimanali o mensili sempre diversi.
- **Dirt Academy:** qui potremo imparare le nozioni di guida.
- **Asso del volante:** per superare le sfide "prova a cronometro" e "autoscontro".

Il punto della situazione

Insomma **Dirt 4** ci terrà impegnati sicuramente per parecchie ore, senza lesinare divertimento e frustrazione in egual misura. Vi capiterà sicuramente di esplodere in qualche esultanza completando una gara senza commettere errori, facendo un tornante perfetto o una frenata a pendolo, sono momenti che vi faranno essere fieri di voi stessi: godetevi fino in fondo.

[The Evil Within 2: nuove indiscrezioni](#)

The Evil Within 2, il nuovo progetto di **Bethesda**, secondo alcune indiscrezioni non sarà diretto da **Shinji Mikami**, che avrà solo la veste di produttore in questo sequel presentato All'E3 2017. Al suo posto troveremo **John Johanas**, che ha diretto i due DLC del gioco (*The Assignment* e *The Consequence*), e che, pur con un ruolo minore, ha lavorato nel primo capitolo di *The Evil Within*.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcjhyUGpfallhfd2clMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

Hitman: rimosso il sistema di sicurezza Denuvo

IO Interactive ha definitivamente rimosso il sistema di sicurezza Denuvo per la versione PC di **Hitman**. È stata rilasciata una nuova patch per PC dove, oltre alle modifiche all'interfaccia e ai vari livelli, viene rimosso definitivamente il DRM.

Inoltre ricordiamo che da ieri è gratuito il primo episodio di **Hitman**, scaricabile da Pc, Xbox One e PlayStation 4



Shadow of the Tomb Raider: Lara torna a far parlare di sè

Nei mesi passati abbiamo sentito vociferare di possibili leak e notizie non molto fondate. Ma oggi abbiamo qualcosa di ufficiale tra le mani. L'agenzia di marketing Takeoff USA ha pubblicato in queste ultime ore un'immagine che ritrae degli artwork con annesse varianti del logo del gioco in questione: **Shadow of The Tomb Raider**.

Logo: Exploration of different effects, textures, and layouts.



Key Art: Multiple proposals ranging in environment, lighting, pose, etc.



Di Lara all'E3 neanche l'ombra, ma questo lo sapevamo già grazie alle dichiarazioni rilasciate dalla **Senior Community Manager** del franchise **Maegan Marie** che ha rassicurato comunque i fan dicendo di star preparando una grossa sorpresa per loro. Ancora è incerto se **Square Enix** sarà affiancata dai ragazzi di **Eidos Montreal** oppure se la palla rimarrà nelle mani della **Crystal Dynamics**, anche se entrambe in ogni caso risulterebbero essere impegnate con il nuovo gioco degli Avenger.

Ad ogni modo sappiamo per certo che non vedremo alcun **Tomb Raider** prima del 2018. Anno in cui uscirà anche il nuovo lungometraggio che vedrà l'attrice **Alicia Vikander**, vestire i panni di **Lara Croft**. L'uscita del film è prevista per il 16 Marzo.



Che possano quindi presentare il gioco in concomitanza con l'uscita del film?

[Phil Spencer: le esclusive arriveranno](#)

Nonostante la presentazione di **Xbox One X**, la più potente console mai prodotta, la conferenza **Microsoft** non è stata esattamente memorabile, soprattutto per la mancanza di grosse **esclusive tripla A**.

Phil Spencer esce allo scoperto, comunicando che i giochi in esclusiva ci saranno, sono in sviluppo e che saranno pronti tra almeno due o tre anni. La scelta di non mostrarli probabilmente sta nel fatto di non creare **hype** ingiustificato, il che va in antitesi con quanto visto nelle ultime conferenze **Sony**, nelle quali sono stati mostrati titoli con data di pubblicazione vaga.

Non ci resta dunque che attendere le prossime conferenze e verificare la veridicità di tali affermazioni.